

2 O brinquedo e a infância: uma construção histórica

Brinquedo, segundo o *Novo dicionário da língua portuguesa*, é todo “objeto que serve para a criança brincar”, que é a “ação de divertir-se”, “entreter-se”, “distrair-se”, “folgar”. Brincadeira é, por consequência, o “ato ou efeito de brincar”, “divertimento”, “passatempo”, “coisa que se faz irrefletidamente” e, também, “coisa de pouca importância”.

2.1. Sobre as origens do brinquedo e suas transformações até os tempos atuais

Alguns brinquedos nasceram do espírito de emulação das crianças, que as leva a imitar as atitudes dos adultos, reduzindo-os à sua escala: foi o caso do cavalo de pau, numa época em que o cavalo era o principal meio de transporte e de tração. Da mesma forma, as pás que giravam na ponta de uma vareta só podiam ser a imitação feita pelas crianças de uma técnica que, contrariamente ao cavalo, não era antiga: a técnica dos moinhos de vento, introduzida na Idade Média. Mas, enquanto os moinhos de vento há muito desapareceram de nossos campos, os cata-ventos continuam a serem vendidos nas lojas de brinquedos, nos quiosques dos jardins públicos ou nas feiras. As crianças constituem as sociedades humanas mais conservadoras. (Ariès, 1981, p. 89)

A cada etapa de história forjam-se subjetividades próprias, pertencentes à cultura que se consolida no tempo e no espaço. No mundo medieval, antes de a criança brincar com os brinquedos produzidos em série, ela sentiu, viveu, brincou e desejou ter seus objetos de brincadeira a partir de seu tempo. Brincando, a criança traz consigo traços do seu imaginário, e seus brinquedos são produto da cultura material da sociedade que a gerou. Enquanto ela crê, sonha, deseja, fantasia, inventa a partir de seu mundo significativo, o brinquedo vai acompanhando as transformações que estão ocorrendo no mundo. As bonecas (palha, barro, madeira, osso, pedra), as bolas, as miniaturas aparecem nas mais antigas civilizações do mundo, depositadas nos túmulos, nas ruínas de cidades, nas escavações arqueológicas.

Estão na Mesopotâmia e na Anatólia, no Egito e nos Andes, na Patagônia e nos círculos polares, pradarias ameríndias, janglahindu, ilhas oceânicas, mundo chinês, australianos e africanos, em todas as raças e momentos de cultura. Ficam numa lógica dependência funcional dos ciclos sociais. Menino da civilização de caçadores, do círculo rural, dos nômades ou sedentários, possui jogo ligado à

mecânica da existência grupal. As mais universais são as bolas, bonecas e disfarces. (Cascudo, 1988, p. 301)

Na Antigüidade, certos brinquedos que faziam parte somente do universo dos adultos, por meio do desenvolvimento tecnológico e do surgimento da noção de infância, chegaram até hoje transformados em objetos exclusivos das crianças. Isso ocorreu nas últimas décadas do século XIX, quando a criança passou a receber atenção exclusiva, tendo como consequência que os brinquedos também passaram a ser foco de atenção. Foi a partir dessa época que os historiadores de diferentes correntes começaram a realizar sérios estudos sobre a origem dos brinquedos, estando entre os mais notáveis Walter Benjamin, Philippe Ariès, Roger Caillois e Gilles Brougère. Philippe Ariès, no livro que escreveu em 1914 sobre a história da infância e da família, afirma que sempre houve uma estreita relação entre a cerimônia religiosa comunitária e a brincadeira que fazia parte dos rituais. Essa relação foi se desfazendo com passar do tempo, perdendo seu caráter comunitário, para habitar somente no universo próprio da criança. “Nesse processo, a brincadeira foi cada vez mais reservada às crianças, cujo repertório foi surgindo, então, como repositório de manifestações coletivas abandonadas pela sociedade dos adultos e dessacralizadas.” (Ariès, 1981, p. 88)

Inicialmente, o brinquedo teve uma relação de ambigüidade com os objetos de rituais religiosos. Como exemplo dessa idéia de ambigüidade em relação ao uso do brinquedo na Antigüidade, Ariès cita a boneca e os brinquedos-miniatura.

Os historiadores dos brinquedos e os colecionadores de bonecas e de brinquedos-miniatura sempre tiveram muita dificuldade em distinguir a boneca, brinquedo de criança, de todas as outras imagens e estatuetas que as escavações nos restituem em quantidades semi-industriais e que sempre tinham uma significação religiosa: objetos de culto doméstico ou funerário, ex-votos dos devotos de uma peregrinação etc.

Quantas vezes nos apresentavam como brinquedos as reduções de objetos familiares depositados nos túmulos? Não pretendo concluir que as crianças pequenas de outrora não brincavam com bonecas ou com réplicas dos objetos dos adultos, mas elas não eram as únicas a se servir dessas réplicas. Aquilo que na Idade Moderna se tornaria seu monopólio, ainda era partilhado na Antigüidade, pelo menos pelos mortos. Essa ambigüidade da boneca e da réplica persistiu durante a Idade Média, por mais tempo ainda no campo: a boneca era também o perigoso instrumento do feiticeiro e do bruxo. (Ariès, 1981, p. 90)

O filósofo Walter Benjamin também escreveu sobre a questão dos brinquedos relacionados com funções ritualísticas, criticando o que chamou de

“tolice”: a tentativa de explicar o chocalho do recém-nascido com a afirmação de que a audição é o primeiro sentido a ser exercitado,

pois, desde os tempos mais remotos, o chocalho é um instrumento para afastar maus espíritos, que deve ser dado justamente aos bebês.

Há um grande equívoco na suposição de que são simplesmente as próprias crianças, movidas por suas necessidades, que determinam todos os brinquedos. Muitos dos mais antigos (a bola, o papagaio, o arco, a roda de penas) foram de certa forma impostos às crianças para serem, ao longo da história, transformados em brinquedos e produzidos em série. (Benjamin, 1985, p. 250)

O estudo do brinquedo como objeto da cultura material infantil coincidiu com a euforia provocada pelas reformulações e inovações do *design* industrial ocorridas na virada do século XVIII para o XIX. Foi nessa época que o desenvolvimento da tecnologia propiciou um aumento enorme na produção em série de brinquedos e bonecas, à medida que esses novos progressos permitiram às fábricas produzir bens com rapidez e eficiência.

Eram as peças do processo de produção que ligavam adultos e crianças. Os ossos, a argila, a madeira, os tecidos, a palha eram os materiais usados para sua construção. Walter Benjamin, ao escrever sobre a história cultural dos brinquedos, comenta:

O estudo da técnica e do material utilizado na manufatura do brinquedo (observando sua forma, seu desenho, sua cor, o material...) permite ao pesquisador “penetrar profundamente no mundo dos brinquedos”.

Inicialmente, os brinquedos não eram produzidos por fabricantes especializados, e sim nas oficinas de entalhadores de madeira, de fundidores de estanho etc. Somente no século XIX a produção de brinquedos será objeto de uma indústria específica. O estilo e a beleza dos antigos tipos só podem ser compreendidos se levarmos em conta a circunstância de que outrora os brinquedos eram subprodutos das atividades produtivas regulamentadas corporativamente, o que significava que cada oficina só podia produzir o que correspondesse ao seu ramo. Quando durante o século XVIII começou a surgir uma fábrica especializada, ela teve que enfrentar em toda parte restrições corporativas. Elas proibiam que os carpinteiros pintassem suas bonecas de madeira, e produção de brinquedos de várias indústrias a dividirem entre si o trabalho mais simples, o que encarecia os brinquedos” (Benjamin, 1985, p. 245)

Benjamin esclarece que foi só a industrialização crescente que provocou a emancipação do brinquedo. A madeira, que era o principal material usado pelos antigos artesãos, foi sendo substituída por outros materiais, como o metal, o vidro, o papel e o alabastro.

Nesse sentido, Benjamin (1984, p. 68) afirma que

uma emancipação dos brinquedos começa a se impor; quanto mais a industrialização avança, mais decididamente o brinquedo subtrai-se ao controle da família.

O início da sua produção em série aconteceu na Alemanha. Naquela época, a Alemanha era o centro espiritual do brinquedo, e alguns dos mais belos brinquedos que se encontravam nos museus e quartos infantis do seu século podem ser considerados presentes daquele país para o mundo. (Benjamin. *História cultural dos brinquedos*, p. 250)

A boneca é um exemplo de brinquedo presente em todas as culturas; embora sua origem tenha se perdido no tempo, sabe-se que há 40 mil anos, na África e na Ásia, foram encontradas as primeiras estatuetas de barro feitas para rituais. Historiadores que realizaram pesquisas sobre esse tema consideram que a transição das bonecas como ídolos para brinquedos ocorreu no Egito, há 5 mil anos. Foram achadas em túmulos egípcios de crianças bonecas esculpidas em pedaços de madeira. Os bonecos e bonecas nessa época não representavam crianças, eram miniaturas de adultos tendo os sexos bem definidos. Uma criança egípcia não podia brincar com um boneco que representasse um ídolo, e sim com um boneco que fosse um servo.

Na Grécia e em Roma, em 500 a.C., as bonecas recebiam nomes de *nympha* e *pupa*, que significavam “moça pequena”. Tinham braços e pernas articulados e cabelo humano. As meninas gregas brincavam com bonecas até se casarem, quando dedicavam sua boneca à Afrodite, deusa do amor e da fecundidade. Os meninos romanos, por sua vez, brincavam com bonecos feitos em cera e argila que representavam soldados.



Desde a virada do século XVIII até o início do XXI, o progresso técnico vem provocando uma verdadeira transformação no setor de fabricação de brinquedos, acarretando a ruptura de um sistema de produção artesanal ou tradicional. As transformações sofridas nesse período foram objeto de estudo

realizado pela historiadora Miriam Formanek, publicado no livro *Made to play house: dolls and commercialization of a girlhood, 1830-1930* (1993), que trata da fabricação de bonecas e de como ela se transformou uma indústria predominantemente masculina. Antes, as bonecas eram produzidas em casa e usavam as habilidades validadas na economia doméstica. O mundo onde havia o domínio da manufatura feminina perdeu a batalha para a mecanização das bonecas feita pelos homens, e as bonecas passaram a ser a materialização do desejo de preparação das meninas para a maternidade.

Na Idade Média, as bonecas passaram a ter grande importância na moda. Estilistas vestiam-nas com suas criações e as enviavam para rainhas e damas escolherem os modelos de seus vestidos. Na corte de Isabel da Baviera, casada com o rei da França Carlos V (1368- 1422), elas ficaram conhecidas como embaixatrizes da moda. A Alemanha se tornou um centro de produções de bonecas, e a primeira fábrica de bonecas surgiu em Nuremberg em 1413. Porém, poucos exemplares das bonecas anteriores ao século XVII chegaram até nós.

Como foi mencionado, as bonecas mostravam exatamente as mudanças na moda, na maquiagem e nos penteados desde o século XVIII, quando começaram a ser produzidas em escala comercial, até os dias de hoje.

É interessante comparar uma boneca do século XVIII, com cabeça coberta de gesso, olhos fixos e negros, boca pequena pintada, corpo magro de madeira e com articulações angulares e finos brocados (representava uma menina idealizada com idade entre 8 a 12 anos), com a boneca-bebê francesa de *biscuit* do século XIX, com pele cor de creme e pêssego, olhos realistas, corpo rechonchudo e veludo cor de vinho, os ideais de beleza mudaram radicalmente nesses séculos, e isso se reflete no caso, a boneca. (Mallallieu, 1999, p. 557)

A boneca-bebê desenvolveu-se a partir da boneca parisiense, que representava uma menina entre 8 a 12 anos. A cabeça era feita também de *biscuit*. Os fabricantes desses bebês eram quase todos parisienses, e as principais fábricas foram: Cassimir Bru (1860-1910), Steiner (1860-1900) e A. Marque (1910-1916). No final do século XIX, a produção alemã de bonecas com cabeça de *biscuit*, na Turíngia e na Baviera, havia superado a francesa. Eram suas cópias exatas. Em torno dessa mesma época aparecem as pálpebras, que faziam mover os olhos por meio da técnica de ligar fios a contrapesos de chumbo colocados no interior da boneca.

As cabeças das bonecas continuaram sendo de massa, porcelana e *biscuit*; os olhos, de cristal; os cabelos, feitos com fios de cabelos naturais; e o corpo, de madeira ou pelica, com enchimento de serragem. A cabeça de porcelana (*biscuit*) podia ser encontrada, no caso de algumas bonecas francesas, com uma cobertura esmaltada feita em molde juntamente com os ombros. No caso da produção das cabeças de massa, registrou-se a utilização muito freqüente até o início do século XIX, principalmente na Alemanha, da técnica de papel machê encerado, que consistia em moldar a massa de papel uma forma de cabeça para, depois de seca, banhá-la na cera. Essa técnica foi substituída pela utilização de uma outra mistura denominada composição, que consistia na mistura de polpa de madeira e cola (essa técnica foi muito usada na fabricação das primeiras bonecas da Estrela no Brasil – ler a entrevista com Mario Adler sobre a “História da indústria de brinquedos no Brasil”, adiante).

Outro tipo de boneca feita nessa época que agradou muito às crianças na Europa foram as bonecas de papel (Von, 2003, p. 7), chamadas *dressing dolls*, feitas inicialmente na Inglaterra no final do século XVIII, e se alastrando por todo o mundo. Eram bonecas impressas no papel para recortar, e vinham com roupas para trocar.

A excelência de *design* que envolvia a fabricação de muitos brinquedos do passado deu lugar à mentalidade de produção em série dos tempos modernos. Na Inglaterra, o final do período vitoriano e do eduardino representaram a idade de ouro dos brinquedos e bonecas. Famílias ricas ofereciam aos filhos trens a vapor, frágeis bonecas de porcelana vestidas de acordo com a última moda francesa. Os brinquedos mais baratos, produzidos em série eram feitos em lata estampada ou litografada. (Mallalieu, 1999, p. 556)

Com a Revolução Industrial, a boneca industrializada passou a fazer parte da história das tecnologias industriais. Assim, a boneca industrializada, na sua concepção ampla, se relaciona com o sistema de produção industrial, mesmo que essa indústria tenha conservado mais do que outros aspectos artesanais. É o caso, por exemplo, da boneca cujos adereços, roupas e cuidados no acabamento (cabelos penteáveis ou não, unhas e lábios pintados ou não, olhos destacados ou apenas desenhados) a tornam mais ou menos “humana”, justificando-se as diferenças de preço. Em 1844, o americano Charles Goodyear patenteou a técnica

de produzir uma borracha dura que poderia ser utilizada para fabricar bonecas à prova d'água.

O surgimento da boneca Barbie transformou a boneca-criança em um adulto. Foi idealizada por Ruth Handler e seu marido Elliot, este fundador de uma pequena empresa norte-americana que fabricava acessórios para bonecas, chamada Mattel. Eles foram responsáveis pelo lançamento da primeira boneca “adulta”. Até então só existia boneca adulta em papel. É provável que a boneca alemã Lili, feita de celulóide, que é anterior à Barbie, tenha inspirado Ruth Handler. Ela expressa todos os valores da sociedade americana: é rica, bonita, famosa, inteligente e está sempre na moda. Tem o namorado perfeito e muitos amigos que a adoram. O mundo Barbie é cor-de-rosa, feito de sonhos e fantasia, onde tudo é possível. É o que garante o *slogan* “*be anything*”.

O *designer* Jack Ryan foi responsável pelo projeto da boneca, em 1958, que apresentava o visual inspirado nas atrizes de cinema Brigitte Bardot e Marilyn Monroe. A Barbie já vinha com as roupas para trocar, adequando-se às mudanças da moda. Foi apresentada pela primeira vez em 9.3.1959 como um modelo *teenager*, na Feira Internacional de Brinquedos de Nova Iorque. Apesar de a perda das feições de criança ter causado um grande estranhamento, a novidade fez sucesso no mercado de brinquedos, e ela se tornou a boneca mais vendida no mundo. Em 1961, ganhou um namorado, o Ken, que tinha o tipo do ator de cinema Troy Donahue. Ken também sempre acompanhou a moda da época, munido de vários modelos e acessórios. Em 42 anos de existência, a venda da boneca Barbie está estimada em mais de um bilhão de exemplares vendidos em 150 países. Isso significa que duas Barbies são vendidas por segundo no mundo.

Gilles Brougère, no livro *Brinquedo e cultura*, procura compreender a razão pela qual as sociedades industrializadas produzem brinquedos em tão larga escala. No capítulo “A boneca industrializada, espelho da sociedade”, com o objetivo de compreender o significado da boneca contemporânea, ele levanta algumas questões relevantes:

Iniciou-se o aparecimento das bonecas-vedete, que se desenvolveram com o apoio da publicidade (revistas para crianças, televisão) (...). Parece-me que a boneca se diversifica de maneira racional, especializando-se para atender a uma determinada função particular ou unindo-se a outros objetos muito próximos da infância. A essa diversificação dos produtos responde a restrição da escolha possível dentro de cada tipo de objeto: dominam algumas sociedades e mesmo alguns modelos, como

aqueles que se apóiam em formas modernas de promoção e de distribuição. (Brougère, 2003, p. 30-31)

Assim, com a saída da produção do âmbito doméstico, a indústria do brinquedo, que, inicialmente, utilizou a madeira, o tecido e o chumbo, mais tarde, após a Segunda Guerra Mundial, passa a substituir as matérias-primas naturais pelo plástico.

Através da história da evolução da produção da boneca, pode-se ter uma idéia de como, no século XX, o plástico revolucionou a fabricação de brinquedos. O plástico rígido, que foi um avanço tecnológico em relação aos brinquedos de lata e madeira no final dos anos 1940 foi amplamente aceito pela capacidade de produzir brinquedos de formas muito complexas. Os engenheiros de produção podiam projetar partes com encaixes para economizar mão-de-obra, que não necessitavam de acabamento e podiam receber qualquer cor através de pigmentos. A introdução do plástico sintético, inicialmente com a baquelita e depois com o lançamento no mercado de brinquedos do plástico maleável ou polietileno, representou uma alternativa muito mais barata. Houve a partir dessa época uma grande virada em relação aos brinquedos, pois, ao lado do aumento da produção industrial, com o advento dos brinquedos de plástico surgiram os intermediários comerciais, a expansão do mercado, as relações entre produtores e consumidores na nova estrutura social.

Segundo Gilles Brougère:

A ruptura consumada sempre produz intensas mutações: novas técnicas, sendo que algumas modificam a produção, fusão de empresas, com a conseqüente racionalização da organização da produção, criação de novas formas distribuição com as grandes lojas e a venda por catálogo, entre outras. Acrescentando a isso, a aplicação de técnicas de análise do mercado, de determinação da expectativa dos consumidores (*marketing*), de criatividade e de testes de modelos fabricados. (Brougère, p. 27-28)

As mudanças, porém, não pararam na revolução do plástico, nem nas novas relações de distribuição e comercialização dos brinquedos. Na década de 1970, apareceram os primeiros jogos eletrônicos, com os *videogames* e os jogos de computador, que se tornaram um dos principais entretenimentos das crianças do novo milênio. A rápida evolução das técnicas de computação gráfica, aliada à evolução das unidades de processamento gráficas, tais como as placas

aceleradoras 3D, às técnicas de animação e à rapidez de processamento das máquinas atuais fizeram com que as animações e os jogos por computador atingissem níveis de qualidade invejáveis, contribuindo para que essa indústria de entretenimento crescesse vertiginosamente nestes últimos anos. Essa crescente sofisticação nos lançamentos dos jogos eletrônicos monopolizou a popularidade dentro do mundo infantil e juvenil.

No mercado mundial, os principais países de origem dos jogos estão localizados na Ásia, além dos Estados Unidos, que juntos dominam o mercado com as companhias gigantes, como a Microsoft, a Sony e a Nintendo. A indústria de *games* mundial cresce, em média, 21% ao ano, devendo passar dos atuais US\$ 55,6 bilhões em 2008. As projeções mais recentes mostram que isso deverá acontecer principalmente a partir de 2006, quando estão previstos os lançamentos de novos aparelhos de jogos eletrônicos. Por outro lado, o segmento de *games* para aparelhos celulares deverá movimentar cerca US\$ 17 bilhões no mercado mundial (Jogos made in Brazil. *O Globo*. Caderno Economia. 31.10.2004). No entanto, enganam-se aqueles que acham que o crescimento do consumo dos jogos eletrônicos extinguiu completamente os brinquedos tradicionais e os jogos de cartão. Embora seu consumo tenha se deslocado para a faixa etária de crianças de 1 a 6 anos, na Alemanha, onde anualmente ocorre Feira de Nuremberg, dedicada à exposição de fabricantes de brinquedos tradicionais, constatou-se um aumento nas vendas, se comparado aos anos anteriores.

A grande maioria das fábricas de brinquedos comercializa seus lançamentos em feiras que ocorrem anualmente na maioria dos países do mundo. Aqui no Brasil, essa feira chama-se Abrin – Feira Nacional de Brinquedos. Ela acontece sempre no mês de abril, e dela participam geralmente 320 expositores, que têm como meta em comum gerar negócios que possam alavancar o setor, oferecendo aos compradores uma antecipação de aproximadamente 1.200 novos produtos que estarão no mercado para o Dia das Crianças e o Natal do ano em curso 2004. Por se tratar do principal evento do setor e estar voltado exclusivamente a profissionais (lojistas, atacadistas, exportadores etc.), a expectativa de vendas imediatas e geradas na feira chega a três ou quatro meses de produção.

A American International Toy Fair, feira anual patrocinada pela TMA (Toy Manufacturers of America. Inc.), é o evento mais importante de comercialização de brinquedos do mundo. Seus expositores são fabricantes, distribuidores,

importadores, representantes de venda dos Estados Unidos e também de companhias multinacionais. Essa feira reúne em torno de 1.964 expositores dos Estados Unidos e de 25 países. Organizada e patrocinada pela Toy Manufactures of America, acontece desde 1902. Possui dez pavilhões internacionais representando os países da China, República Tcheca, Eslováquia, Alemanha, Japão, Índia, Itália, Espanha, Taiwan, Inglaterra, entre outros, totalizando 209 empresas. Possui uma extensa área dedicada à exposição de produtos interativos, a TechnoPlay @ Toy Fair, assim como pavilhões dedicados ao *games*, e também espaço para a exposição dos membros da Miniatures Industry Association of América (MIAA), pavilhão dedicado a fabricantes de brinquedos educativos, exposição de colecionadores de bonecas, miniaturas e pelúcia. A Toy Fair acontece na cidade de Nova Iorque todo mês de fevereiro.

A maior parte das companhias de brinquedos asiáticas e norte-americanas se definem como globais, e exportam seus produtos para o Canadá, Europa Ocidental e Oriental, América do Sul e Latina, e os países da orla do Pacífico. Elas vendem brinquedos para outros países por meio de subsidiárias, distribuidores ou diretamente para revendedores, totalizando estimadamente US\$ 5,5 bilhões em vendas por ano. Muito importante para a manutenção dessa hegemonia foi a liberação do mercado mundial por meio de acordos comerciais entre países que baixaram suas taxas de importação, facilitando a entrada dos produtos importados.

Os acordos de comércio internacionais favoreceram diretamente o crescimento das companhias globais, provocando muitas vezes o enfraquecimento das indústrias dos outros países menos favorecidos economicamente, que passaram a importar os brinquedos estrangeiros. Isso começou a ocorrer a partir da década de 1990. As condições de importação de brinquedos operavam com a diminuição ou a ausência de tarifas. Assim, a redução das tarifas e de outras barreiras de comércio fizeram com que se abrisse desastrosamente o mercado dos países mais pobres aos brinquedos importados, representando uma competição desleal para com as indústrias de brinquedos já existentes nos países importadores.

Mercados estrangeiros continuam a ser muito importantes para os fabricantes norte-americanos, além da liberação do comércio através de acordos internacionais, que são de vital importância para as companhias que vendem e querem comercializar seus produtos no exterior. As tarifas reduzidas ou a ausência de

tarifas além da eliminação de barreiras de comércio ofereceram às empresas exportadoras oportunidade de abrirem novos mercados para os artigos produzidos pela indústria americana. A indústria prosperou muito com o bem-sucedido Encontro Multilateral Uruguaio para Acordos Gerais de Tarifas e Negócios (*Uruguay Round Multilateral Tradenegotiations of General Agreement on Tariffs and Trade GATT*), um dos mais importantes acordos comerciais do século XX. Isso é particularmente verdade no caso da indústria de brinquedos, pois a grande maioria dos brinquedos americanos foram exportados com a facilidade total de estarem livres de taxas desde janeiro de 1995, quando esse acordo foi fixado.

Enquanto o acordo uruguaio tem aberto importantes acordos comerciais com a eliminação e a redução das tarifas de importação no setor de brinquedos, jogos, bonecas e artigos para festa, em alguns lugares esses resultados não foram alcançados.

Um exemplo disso é o Brasil, que decidiu em 1996 (renovado em 2000) voltar atrás nas suas reduções de tarifas para importação no setor de brinquedos, jogos e bonecas criando leis para salvaguardar seus produtos, resultando no acréscimo de 37% de tarifas em 2000.¹

Não só mudanças na comercialização e distribuição ocorreram no final do século XX. No setor de produção de brinquedos, registrou-se o deslocamento das grandes indústrias de brinquedos multinacionais para os países onde pudessem pagar menores salários e impostos. Isso fez com que a China passasse a ser o maior centro de produção mundial de brinquedos. São, porém, cada vez maiores as denúncias contra as condições de trabalho em que são fabricados os brinquedos da China. Em 2002, durante a Feira Anual de Brinquedos de Nuremberg, manifestações com o *slogan* “Brinquedos da China são de chorar” repercutiram no mundo inteiro. A entidade líder do protesto foi a organização Fair Toys, mantida

¹ “Foreign markets continue to be important to U.S. manufacturers and, thus, the liberalization of world trade through international trade agreements is vital interest to those companies who sell or seek to sell overseas. Reduced or zero tariffs and the elimination of other barriers to trade have opened new markets for goods produced by and for American manufactures. The industry is flourishing due to the successful conclusion of the Uruguay Round multilateral tradenegotiations of General Agreement on Tariffs and Trade (GATT), one of the most important trade agreements of the 20th century. This is particularly true in the toy industry as the majority of toys imported into U.S. were unconditionally free of duty as of January, 1, 1995.

Another duty reduction program in place includes the North American (U.S., Canada and Mexico) Free Trade Agreement (NAFTA), which became effective January 1, 1994. For products that remain subject to duty after the Uruguay Round, this plan continues to phase down duty rates among the three countries.

While the Uruguay Round has in many of the United States most important trading partners eliminating or reducing import duties on toys, games, dolls and festive articles, a truly open worldwide market for toys has not yet been achieved.

One example of this was Brazil’s decision in 1996 (renewed in 2000) to roll back its duty reductions for toys, games and dolls, and to assess under WTO procedures ‘Safeguard’ duties, resulting in a 37 percent duty in 2000.

The action of Brazil takes on even greater importance, in light of the potential for other countries in Latin America to use them as precedent for reversing the progress made to open toy markets.” (Toy Industry Fact Book, 2000-2001, p. 10)

pela Liga das Senhoras Católicas da Alemanha e outras instituições de defesa dos direitos humanos.

Os manifestantes exigiam das grandes companhias, como Dickie/Simba e Hasbro, condições sociais mínimas nas cidades onde produzem seus brinquedos. Os protestos faziam referência especial à China, onde as fábricas de brinquedo não dão proteção aos funcionários contra a emissão de gases e partículas tóxicas, pagando salários irrisórios. As empresas também dão acomodações miseráveis aos operários e exigem uma jornada de trabalho diária superior a 18 horas. A grande repercussão das manifestações forçou as multinacionais do ramo a se comprometerem em respeitar uma série de normas de conduta em conjunto com a Federação Mundial dos Fabricantes de Brinquedos, as quais, de acordo com a associação Fair Toys, não saíram do papel. Com exceção da empresa Mattel, todas os fabricantes recusaram uma inspeção independente das condições de trabalho em suas instalações.

2.2. Diferentes conceitos sobre a importância do brinquedo para o desenvolvimento da criança

Pensar sobre a importância do brinquedo para a criança não é uma tarefa fácil, sobretudo em tempos de muitas mudanças. Não são muitas as obras que se interessaram em investigar o brinquedo como instrumento facilitador do desenvolvimento infantil. Essa preocupação surgiu somente nos últimos 30 anos. Cada cultura e cada época têm maneiras diferentes de ver a criança e os seus brinquedos. Essa seção apresentará uma breve coletânea de idéias de filósofos, psicólogos e educadores sobre a importância do brinquedo e do brincar para o desenvolvimento infantil.

Grande parte dos primeiros estudos sobre o universo da criança tomou como base as idéias do historiador Philippe Ariès, que lançou o livro *L'enfant et la vie familiale sous l'ancien regime* (1960), traduzido no Brasil em 1986 com o título *História social da criança e da família*. Nesse livro, Ariès apresentou a idéia de que a infância tinha uma história e que, através dos tempos e de diferentes culturas, as idéias a respeito da infância mudaram. Nesse livro o autor conta a trajetória dos brinquedos e brincadeiras relacionados com os diferentes conceitos

da infância ao longo da história, dando uma primeira contribuição, como ele mesmo escreve, para o melhor entendimento da evolução do conceito de infância.

Segundo Áries, os primeiros registros sobre a criança no mundo ocidental ocorreram na Grécia Antiga, mesmo que de forma tímida, porém lá não havia uma concepção precisa de criança. Havia um certo antagonismo, que ora mencionava as crianças, ora as ignorava. Isso aparece de forma mais nítida nos hábitos e costumes gregos. Quase não existem registros retratando crianças, ou seus brinquedos e brincadeiras. Por outro lado, o que demonstra esse antagonismo é a grande paixão que os gregos tinham pela educação, e os registros demonstram que eles desenvolveram vários métodos para educar crianças. Os romanos assimilaram as primeiras idéias da escola voltada especificamente para as crianças, e, em alguns aspectos, avançaram, em outros, retrocederam. Até então, a criança era vista como homem em miniatura.

Foi no período medieval, segundo conclui Ariès, a partir do conceito de vergonha, que se desenvolveu a concepção de infância. Os hábitos e os procedimentos comuns entre a população desse período estão marcados pela ausência da noção de “vergonha”. A arquitetura das casas medievais correspondia a uma concepção de convivência distinta do que se tem hoje. Não havia corredores, e a circulação dos moradores era feita por entre os cômodos. A noção de privacidade não existia na época. Crianças e adultos compartilhavam muitas situações que hoje são consideradas “impróprias para menores”.

Portanto, nessa época a criança não tinha uma infância protegida, ou seja, não tinha sido ainda isolada em um mundo próprio criado para elas, elas viviam totalmente integradas à sociedade, junto aos adultos. Nesse contexto, a maioria dos brinquedos era compartilhada tanto por adultos quanto por crianças, tanto por meninos como por meninas, nas mais diversas situações do cotidiano. Também não havia escolas específicas para as crianças. Elas eram entregues, muitas vezes, a famílias desconhecidas para aprenderem o ofício e serem educadas trabalhando e fazendo os serviços domésticos. Outras vezes, eram encaminhadas para trabalhar como aprendizes nas casas de artesãos e outros profissionais, incumbidos de ensinar-lhes as habilidades de seu ofício. Conclusão, assim que a criança tornava-se mais autônoma em relação aos cuidados da mãe ou da ama, logo se inseria na sociedade dos adultos, participando dos seus trabalhos e jogos.

Em meio a longas transformações, a idéia contemporânea de família e infância (Ariès, 1986) foi sendo construída, e foi para proteger os filhos dos perigos a que as crianças estavam expostas no convívio com os adultos que surgiu o conceito moderno de infância. Conseqüentemente, a criança passou aos poucos a receber objetos específicos voltados para seu entretenimento e educação. Foram nos séculos XVII e XVIII que fatores históricos, políticos e educacionais determinaram o surgimento desse novo conceito de infância. A criança passou a ser alvo de diversas discussões nas mais variadas áreas de conhecimento. No bojo dessas discussões surgiram as tentativas de compreender o papel do jogo e do brinquedo na formação do sujeito. Esse novo conceito de infância faz com que o brinquedo e a brincadeira saiam da esfera do simbolismo religioso que tiveram no passado para habitar o mundo exclusivo da criança.

2.2.1. Jean Jacques Rousseau – a natureza boa da criança

Nasce um grande anseio, por parte dos educadores, de gerar um novo entendimento da infância. O surgimento das idéias de Jean-Jacques Rousseau (1712) influenciou as diferentes correntes pedagógicas, principalmente as tendências não diretivas, preconizando o que se chamou de “educação natural”. Foi na obra *Emílio* que Rousseau expôs, de forma romanceada, suas concepções, relatando a educação de um jovem que, acompanhado por um preceptor ideal, é afastado da sociedade corruptora. Nesse romance, Rousseau clama fortemente pelo amor à infância e pela preservação da natureza boa da criança. As idéias de Rousseau sobre a natureza boa das crianças provocaram grandes debates de teóricos nesse século, que suscitaram o seguinte questionamento: Se o mal não estava na criança, devendo-se amá-la, qual seria o próximo passo? A esse questionamento, Rousseau respondia que era preciso conhecer a criança, olhando para seu mundo, entendendo e valorizando seu universo lúdico.

A *educação natural* desenvolveu a concepção de que a criança era um ser com características próprias em suas idéias e interesses, e desse modo não mais podia ser vista como um adulto em miniatura. Com suas idéias, Rousseau derrubou as concepções vigentes, que pregavam ser a educação o processo pelo qual a criança passa a adquirir conhecimentos, atitudes e hábitos armazenados pela civilização, sem transformações. Ele afirmou que a educação não vem de

fora, é a expressão livre da criança no seu contato com a natureza. Ao contrário da rígida disciplina e excessivo uso da memória vigente, a educação natural concebida por Rousseau propõe que sejam trabalhadas com a criança: o brincar, o esporte, a agricultura e o uso de instrumentos de variados ofícios, linguagem, canto, aritmética e geometria. Por meio dessas atividades a criança estaria medindo, contando, pesando; portanto, estariam sendo desenvolvidas atividades relacionadas à vida e aos seus interesses.

Ao observar as brincadeiras infantis e a capacidade imitativa da criança, o século XVIII erige o conhecimento da criança como via de acesso à origem da humanidade. Supondo existir uma equivalência entre os povos primitivos e a infância, poder-se-ia entender a infância como idade do imaginário, da poesia, à semelhança dos povos dos tempos da mitologia.

Ao surgir, no século XIX, a psicologia da criança recebe forte influência da biologia e faz transposições dos estudos com animais para o campo infantil. A brincadeira, pré-requisito de instintos herdados se transforma numa ponte entre a biologia e a psicologia.²

O projeto de Rousseau abriu caminho para vários intelectuais saudarem a infância de modo diferenciado, como Friedrich Fröbel, Johann Pestalozzi, Maria Montessori e Jean Piaget, que são alguns dos herdeiros intelectuais de Rousseau. As investigações deles partiram da hipótese de que a psicologia infantil é essencialmente diferente da dos adultos.

2.2.2. Friedrich Fröbel – brinquedos construtivos

Friedrich Fröbel, pedagogo alemão. Suas idéias reformularam a maneira de educar a criança, inserindo o brincar e as brincadeiras. A essência de sua pedagogia são as idéias de atividade e liberdade. Fröbel abriu o primeiro jardim de infância, onde as



crianças eram consideradas como plantinhas de um jardim, do qual o professor

² P. Brougère, Gilles. *Jogo e educação*. Trad. Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

seria o jardineiro. A criança se expressaria através das atividades de percepção sensorial, da linguagem, e o brinquedo seria um instrumento dessas atividades.

Fröbel foi um defensor do desenvolvimento genético. Para ele, o desenvolvimento ocorre segundo as seguintes etapas: a infância, a meninice, a puberdade, a mocidade e a maturidade, todas elas igualmente importantes.

Observava, portanto, a graduação e a continuidade do desenvolvimento, bem como a unidade das fases de crescimento. Ele foi um dos primeiros educadores a enfatizar a importância do brinquedo nas relações humanas. Como desdobramento da importância que deu aos brinquedos, Fröbel criou jogos de construção, que introduziu nos



jardins de infância para serem usados como suporte pedagógico. Vários fabricantes reproduziram industrialmente seus blocos de madeira (tijolinhos) e, por meio deles, as crianças se expressam, constroem, transformam e destroem.

2.2.3. Jean Piaget – a valorização do universo lúdico

Outra grande contribuição para o entendimento da infância e a valorização do seu universo lúdico foi dada pelo psicólogo e filósofo suíço Jean Piaget (1896), que pesquisou profundamente o processo do conhecimento humano (epistemologia), formulando teorias sobre a evolução do pensamento até a adolescência, procurando entender os mecanismos mentais que o indivíduo utiliza para captar o mundo.

Até o início do século XX, presumia-se que as crianças pensavam e raciocinavam da mesma maneira que os adultos. A crença da maior parte das sociedades era a de que qualquer diferença entre os processos cognitivos entre crianças e adultos era, sobretudo, de grau, ou seja, os adultos eram superiores mentalmente, do mesmo modo que eram fisicamente maiores, mas os processos cognitivos básicos eram os mesmos ao longo da vida. Piaget, a partir da observação cuidadosa de seus próprios filhos e de muitas outras crianças, concluiu que em muitas questões cruciais as crianças não pensam como os adultos. Por

ainda lhes faltarem certas habilidades, a maneira de pensar é diferente, não somente em grau, como em classe. A brincadeira entra aí nessa linha de pensamento, entendida por Piaget como assimiladora, como forma de expressão da conduta, dotada de características metafóricas, como a espontaneidade e o prazer.

2.2.4. Melanie Klein – brinquedos como fonte de conhecimento da criança

Pioneira no desenvolvimento da psicanálise infantil no século XX, Melanie Klein chegou a divergir de Sigmund Freud, mesmo depois de ter sido sua aluna e discípula. Klein começou a elaborar sua prática com seus próprios filhos e filhos de alguns colegas, estabelecendo, lenta e progressivamente, seu método, o qual fundamenta-se na utilização de brinquedos e jogos para analisar crianças, da mesma forma que se usa o sonho e a livre associação de idéias no tratamento de adultos. O trabalho de Klein abalou conceitos arraigados naqueles que se apegavam a uma imagem sentimental e idealizada da infância.

Discordando de Freud, para ela o conflito edipiano começa bem mais cedo. Com menos de um ano, o bebê caminha para uma “posição depressiva”, passando a perceber a mãe, pela primeira vez, não como um aglomerado de partes boas e más, mas como uma pessoa inteira, por quem alimenta sentimentos muito ambivalentes. Nesse pensamento Melanie Klein reconhece a importância de haver desde muito cedo os brinquedos como instrumentos de estímulo para a expressão da criança. Ela implementou a técnica de brincar, inspirada nas observações de Freud sobre o brincar da criança com carretel. Melanie percebeu que isso representava simbolicamente as ansiedades e fantasias infantis. Assim, tratou seus pequenos pacientes na hora das brincadeiras do recreio, e foi lá que descobriu o caminho para o inconsciente da criança.

2.2.5. Lev Semenovich Vygotsky (1896-1934) – situações imaginárias das brincadeiras

Foi o grande fundador da escola soviética de psicologia, principal corrente que, hoje, dá origem ao socioconstrutivismo. Para Vygotsky, o que nos torna humanos é a capacidade de utilizar instrumentos simbólicos para complementar nossa atividade, que tem bases biológicas. Em um pequeno artigo sobre o jogo infantil, diz que as formas tipicamente humanas de pensar surgem, por exemplo, quando uma criança pega um cabo de vassoura e o transforma em um cavalo, ou em um fuzil, ou em uma árvore... Os chimpanzés, por mais inteligentes que sejam, podem no máximo utilizar o cabo de vassoura para derrubar bananas, por exemplo, e jamais para criar uma situação imaginária. O que nos torna humanos, segundo Vygotsky, é nossa capacidade de imaginar...

Sua teoria sociocultural do desenvolvimento deve ser cada vez mais pesquisada ao entrarmos no século XXI.

2.2.6. Neil Postman – *O desaparecimento da infância*

No século XX, o Ocidente passa a manifestar grande ansiedade em aprender como educar suas crianças, sobre qual é a sua natureza (anjos ou monstros?), sua força como consumidoras, seus direitos, deveres etc. Embora a infância e os brinquedos tenham enfrentado muitos entraves para ser reconhecidos, assim como seu universo lúdico, vários estudos começaram a prever o seu desaparecimento juntamente com o tempo de brincar e os seus brinquedos.

Neil Postman, professor de mídia ecológica e diretor do departamento de cultura e comunicação da Universidade de Nova Iorque, uma das personalidades mais ouvidas na área da crítica da cultura e da comunicação, escreveu em 1999 o livro *O desaparecimento da infância*, que serviu como base para a maioria dos estudos ligados ao papel da mídia e sua influência no universo lúdico infantil. Nesse livro, Postman afirma que:

O período em que vivemos é, obviamente, o dos incunábulo da televisão. Depois da invenção da prensa tipográfica, os impressores levaram 60 anos para chegar à idéia de numerar as páginas dos livros. Quem sabe o que o futuro reserva para a televisão? Podem surgir para ela novos e insondáveis usos que serão concedidos

por pessoas ainda não nascidas. Mas se considerarmos a televisão comercial como hoje a conhecemos, podemos ver nela, claramente, um paradigma de uma estrutura social emergente que deve fazer desaparecer a infância. Há muitas razões para isso.

O ponto essencial é que a TV apresenta informação em uma forma que é indiferenciada em sua acessibilidade, e isso significa que ela não precisa fazer distinção entre as categorias “criança” e “adulto”.

“A mídia eletrônica acha impossível reter quaisquer segredos. Sem segredos, evidentemente, não pode haver uma coisa como infância.” (Postman, 1999, p. 95)

Reforçando essa idéia, o filósofo contemporâneo francês Baudrillard publicou um artigo no jornal *Libération*, no qual o autor da obra *Sociedade de consumo* faz este diagnóstico:

O ritmo atual, do imediatismo, da aceleração do tempo real, vai exatamente de encontro à concepção, à gestação, ao tempo de procriação e criação, da longa duração, em geral, à qual corresponde a infância humana. Condena-se, portanto, logicamente, a desaparecer. A linha divisória que separava a infância da idade adulta está não só se apagando como se deslocando para a construção de uma adolescência sem fim.

Aos poucos, até os jogos infantis são condenados ao desaparecimento. As crianças perderam o direito de brincar e com isso o problema específico da infância começa a surgir.

Há, doravante, no que se refere à ordem social e política, um problema específico da infância, a exemplo da sexualidade, da droga, da violência, do ódio – de todos os problemas insolúveis derivados da exclusão social. Como tantos outros domínios, a infância e a adolescência convertem-se hoje em espaço destinado por seu abandono à deriva marginal e à delinqüência. (Baudrillard, 1975, p. 63)

A mídia hoje tem cumprido um importante papel de socialização de crianças, competindo com a família e a escola. São visíveis os suportes simbólicos que as imagens televisivas têm fornecido para as atividades lúdicas infantis. Na maioria dos desenhos animados de grande audiência do público infantil, há a representação da criança como protagonista das aventuras, manifestando onipotência e, na maioria das vezes, imersa em um mundo solitário, separada dos adultos e até mesmo de outras crianças. Por outro lado, o crescente interesse pelos jogos eletrônicos também suscita críticas.

A psicanalista brasileira Susiane Borges analisa os efeitos da hiperestimulação causados pelo *videogame*. Segundo ela, ocorre um curto-circuito entre a excitação e o desafio dos limites, dando uma visão ilusória de autonomia ao jogador.

Quem joga pensa que escolhe o desfecho do *game*, mas, na verdade, está quase hipnotizado. O jogo gera dependência de algo que se estende sempre para um depois, fazendo eco com as questões mais profundas de cada um. Esse limite individual, no momento em que vai sendo acionado, gera o curto-circuito que tem que ser resolvido na hora. Será que uma criança exposta a toda essa estimulação teria condições de estabelecer limites? Afinal, ela é deixada sozinha nesse curto-circuito.

Por outro lado, a psicanalista lembra que não podemos desprezar o elemento lúdico dos jogos. Ele é um desafio à estrutura do pensamento e diverte. A crítica reside no fato de que essa capacidade de criatividade acaba ficando somente no nível do curto-circuito, servindo apenas para manter o mesmo nível de excitação. Os depoimentos de crianças chamam atenção para a ausência dos pais. Susiane afirma que o *videogame* dá a sensação de companhia, os personagens estão sempre ali, interagindo e suprimindo, de maneira ilusória, a falta dos pais.

Você hiperestimula o sensório, o agressivo e a excitação, querendo eliminar qualquer ameaça. O *videogame* é o jogo da eliminação que toma lugar do social. Não é preciso se relacionar com a máquina, não é necessário construir um mundo de linguagem, onde há um não que precisamos sempre lidar com ele. Com a máquina basta apertar o botão.³

Os estudiosos da criança têm alertado para os problemas da indústria cultural, que invade o universo infantil, criando novos sentidos que levam, muitas vezes, as crianças a se portarem como adultos, desaparecendo, dessa forma, a dimensão autóctone da infância. A grande maioria dos brinquedos sempre incorpora os valores da



³ *Periódico da Secretaria Municipal de* 2004, p. 3.

sociedade. Assim, nesse contexto, os brinquedos atuais, lançados pelas principais companhias, predominantemente enfatizam a tecnologia e o consumismo.

2.3. O brinquedo e a infância no Brasil

As pesquisas e reflexões de Ariès sobre a infância, embora muito inovadoras e importantes, ao trazerem o “sentimento” de infância como construção histórica, sofreram críticas na época de sua publicação pela própria interpretação do autor, por refletirem uma realidade européia que, embora tenha tido uma forte influência no mundo ocidental, não pode ser generalizada ou transportada mecanicamente para outras realidades sociais, como, por exemplo, a brasileira.

No Brasil, desde o início de sua colonização, as diferenças marcadas pela distribuição de renda e de poder fizeram surgir infâncias distintas para classes sociais também distintas. Segundo a historiadora Mary Del Priore (2000), “a historiografia internacional pode servir de inspiração, mas não de bússola”, para se pensar a construção do sentimento de infância no Brasil. Segundo a autora, a história da infância da criança brasileira não foi diferente da dos adultos, tendo sido feita à sombra de uma sociedade que viveu quase quatro séculos de escravidão, sendo a divisão entre senhores e escravos responsável por sua estrutura social. Assim, de acordo com a história do Brasil, é evidente que a escolarização e a emergência da vida privada burguesa e urbana não foram os pilares que sustentaram a construção do nosso sentimento de infância.

O ensino público surgiu a partir da segunda metade do século XVIII, durante o governo do Marquês de Pombal, sendo também de acesso restrito. Na época da Independência, já havia sérios problemas no Brasil em relação aos centros urbanos. As crianças das famílias privilegiadas economicamente eram educadas por preceptores particulares, não freqüentando escolas até o início do século XX, e as crianças pobres eram consideradas desde cedo forças produtivas, não tendo a educação como prioridade. Aos pequenos grumetes recrutados nos portos de Portugal para servirem nos navios, aos filhos dos escravos, mestiços e imigrantes, e às crianças pobres brasileiras coube o trabalho e não a escola (Del Priore, 2002). Essa realidade não acontece somente no passado, é ainda visível até hoje, até mesmo nos grandes centros urbanos, onde se vêem crianças vendendo mercadorias em sinais de trânsito, pedindo esmolas ou exercendo serviços

diversos, ou nas áreas rurais, nas lavouras domésticas e na monocultura. A escolarização passa a ficar em segundo plano para crianças de todas as idades que trabalham com o objetivo de contribuir para a economia doméstica. Exercendo um papel produtivo, a fase da infância é desvirtuada e, conseqüentemente, o direito da criança brasileira ao brincar e ao brinquedo é quase que integralmente negado.

Os registros mais antigos da vida social no Brasil, feitos por cronistas coloniais, quase não mencionam as brincadeiras da época.

Desde 1845, a Corte já contava com 12 casas de brinquedos, localizadas nas ruas centrais da cidade, sendo a mais famosa a chamada “Ao Paraíso das Crianças”, cujo anúncio publicado na seção de notabilidades do *Almanaque Laemmert* evidenciava que a criança ainda estava surgindo como consumidor efetivo, pois, entre brinquedos, carrinhos para crianças e velocípedes, vendiam-se também objetos de fantasia, perfumaria fina, surpreendentemente, charutos e fumos de todas as qualidades. Portanto, já era possível no comércio da Corte comprar presentes de qualidade para crianças de diferentes idades (Del Priore, 2000, p. 146).

Os agrados à criança pequena muitas vezes chegavam até os escravos, como relatam vários viajantes estrangeiros, ao vê-los nos braços de suas senhoras ou engatinhando em suas camarinhas. As crianças pequenas eram como animaizinhos de estimação, e nas grandes famílias, nas quais a presença de crianças era permanente, criava-se uma multiplicidade de convivências, em que nunca as crianças eram deixadas separadas. E elas eram tratadas pelos mais velhos como verdadeiros *brinquedos*, da mesma forma, aliás, como eram tratados os filhos de escravos entre nós: engatinhando nas camarinhas das senhoras, recebendo de comer na boca, ou ao pé da mesa, como retratou Debret. Em relação aos brinquedos e brincadeiras relacionadas aos escravos, Gilberto Freyre, em *Casa-grande & senzala* (1966), cita brincadeiras praticadas pelos sinhozinhos, extremamente sádicas, que tomavam por brinquedos os escravos. A realidade de criança brasileira mudou muito pouco desde então: já não existe mais escravidão, mas as marcantes desigualdades sociais ainda determinam que uma parcela minoritária de crianças possa ter acesso ao brinquedo e ao direito de brincar. Esse tema será mais aprofundado no Capítulo 3.